

****nota**
En nuestro archivo main, también tendremos una función para poder explicar las instrucciones del juego.

Para el piloto nosotros escogeremos el botiquín, usamos getter y setter para poder modificar los datos del piloto. Esta clase es de composición respecto a la nave, ya que si la nave explota el piloto morirá.

Botiquín tiene el atributo 'botiquinId' para identificar cual de los dos botiquines se usaran, además como la curación es diferente tenemos un int con la cantidad de vida recuperada. El botiquín solo tiene aplicarse como método, es composición porque si no hay piloto no hay botiquín.

Tanto botiquinSmall como BotiquinBig son clases hijas y heredan de la clase padre 'Botiquin'. Tienen ambos atributos y el mismo método y no tienen ni atributos ni métodos adicionales.

El clase nave es nuestro objeto principal a lo que las demás clases se conecta. Aquí es donde atacaremos, donde se realizan operaciones y decisiones y donde se ataca.

Arma es la clase padre. Solo tenemos un id para saber cual se usara, el daño total de cada arma y el método de disparar. Además su relación es de composición. Nada más se puede tener una arma a la vez.

